

Coleccionable Especial

La historia de Hobby Consolas

25
AÑOS
1991-2016

Número 10 - 2010-2011

HOBBY

CONSOLAS

→ TAL COMO ÉRAMOS

¡CAMPEONES DEL MUNDO!



→ CURIOSIDADES

ARRANCA EL GAMEFEST



LAS JOYAS DE LA ÉPOCA

ZELDA

SKYWARD SWORD

El viaje más profundo de la saga

→ JUEGOS IMPRESCINDIBLES

- ▶ Red Dead Redemption
- ▶ Super Mario Galaxy
- ▶ CoD Black Ops
- ▶ Uncharted 3
- ▶ God of War III
- ▶ Skyrim

ASÍ JUGÁBAMOS

PlayStation 3 y Xbox 360
siguen la estela de Wii



EXCLUSIVA GAME

WATCH DOGS 2

DELUXE EDITION

RESERVA YA Y CONSIGUE LA MISIÓN EXTRA:
EL ASESINO DEL ZODIACO



REGALO
POR RESERVA

PACK DIGITAL DELUXE

2 packs de personalización
para Marcus, su coche,
el dron y las armas.



EL JUEGO
CON UNA FUNDA EXCLUSIVA



LITOGRAFIAS

MAPA DE SAN FRANCISCO



EDICIÓN
EXCLUSIVA GAME



Promoción limitada a 5.000 uds.

TAMBIEN DISPONIBLE PARA RESERVA
LA GOLD EDITION Y
LA SAN FRANCISCO EDITION



CAPTURA
LA RESERVA

DISPONIBLE EN:



Fecha estimada
de lanzamiento

15 NOV

TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!

MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES

un auténtico equipazo

Con pocos cambios en plantilla, la redacción de Hobby Consolas tuvo que "reciclarse" para la nueva era digital.



MANUEL DEL CAMPO siguió dirigiendo la revista y fue clave en la creación de nuestra web.



JAVIER ABAD continuó demostrando su gran labor como subdirector. ¡No se le escapaba nada!



DAVID MARTÍNEZ se "hinchó" a analizar juegos... y a pegarnos palizas online en CoD.



DANIEL QUESADA siguió la misma línea que David... pero ganándonos en *Street Fighter*.



FCO. JAVIER GAMBOA, uno de los "clásicos", dibujó algunas de sus viñetas más inspiradas.



DAVID ALONSO alternó sus colaboraciones en la revista con su trabajo en Hobbynews.es.



MARIO JIMÉNEZ siguió siendo uno de los colaboradores más prolíficos.



GUSTAVO ACERO fue una de las nuevas, y "nintenderas", incorporaciones.



JUAN CARLOS RAMÍREZ se consolidó como un gran colaborador durante esta etapa de la revista.



CÁRLOS HERGUETA demostró ser un experto en videojuegos y nuevas tecnologías.



CÁRLOS VILLASANTE nos regaló sus últimos textos antes de abandonar la revista. ¡Un figur!



JAVIER PARRADO nos alucinó con su capacidad para destripar todos los juegos en sus guías.



RAFAEL AZNAR devoró todos los juegos de velocidad y deportivos que pilló por banda.



BORJA ABADIE demostró su versatilidad a la hora de analizar títulos de cualquier género.

moviéndonos... itambién en 3d!

La llegada de Kinect y PS Move, junto al buen momento de Wii y la puesta de largo de 3DS, fueron los puntos álgidos de una época en la que las compañías buscaron con decisión ofrecer experiencias totalmente nuevas.

Tocaba moverse...

El novedoso sistema de control de Wii, que tan buen resultado estaba dando a Nintendo, propició que Sony y Microsoft movieran ficha para ofrecer a sus usuarios una alternativa que les permitiera levantarse del sofá y utilizar su cuerpo para jugar. Así, PS Move y Kinect, de los que ya os habíamos hablado en profundidad, se estrenaron por fin e iniciaron una batalla colosal por hacerse con un trozo de un pastel del que Nintendo estaba ya empachada. El futuro, nos decían, estaba ligado al control por movimiento y a las 3 dimensiones, que dieron pie al nacimiento de una consola tan alucinante como 3DS.

... y nosotros no paramos quietos

Como siempre, en Hobby Consolas no nos limitamos a ser meros espectadores de esta "nueva etapa" en el mundo de los videojuegos, y nuestra revista también evolucionó para adaptarse a una época en la que "lo digital" comenzaba a mandar cada vez con más fuerza. Así nacieron iniciativas como incluir imágenes en 3D (y unas gafas de regalo para verlas) en nuestra revista, inaugurar un nuevo estilo mucho más moderno y en el que nuestra relación con vosotros, gracias a la inmediatez de las redes sociales, era más fluida que nunca, o "complementar" nuestros contenidos con el recién nacido portal Hobbynews.es. Todo nos pareció poco con tal de demostraros que nuestra ilusión por los videojuegos, y las ganas de compartirla con vosotros, eran iguales (o mayores) que 20 años atrás. ¡Y eso es algo que nunca cambiará!



04 TAL COMO ÉRAMOS

El gol de Iniesta en la final del Mundial de Sudáfrica, la formación del Movimiento 15M... ¡menudos 2 años vivimos!

06 ASÍ JUGÁBAMOS

PlayStation Move, Kinect, 3DS, Xbox 360 Slim... durante estos dos años vivimos un verdadero aluvión de novedades. ¿Las recordáis con nosotros?

12 LAS JOYAS DE LA ÉPOCA

Zelda Skyward Sword, *Red Dead Redemption*... ¿Los sueñan? Pues los disfrutamos por primera vez en esta etapa.

22 CURIOSIDADES DE LA REVISTA

El 20 aniversario de la revista fue nuestro acontecimiento más señalado de estos años. ¡Pero pasaron muchas otras cosas más!

26 TODAS LAS PORTADAS

No podían faltar. Nuestras portadas de esta época vuelven para deleite de todos.

30 ASÍ LO VIVIMOS

Rafael Aznar nos cuenta las caramolas que le llevaron a ser uno de los colaboradores más prolíficos de la revista.

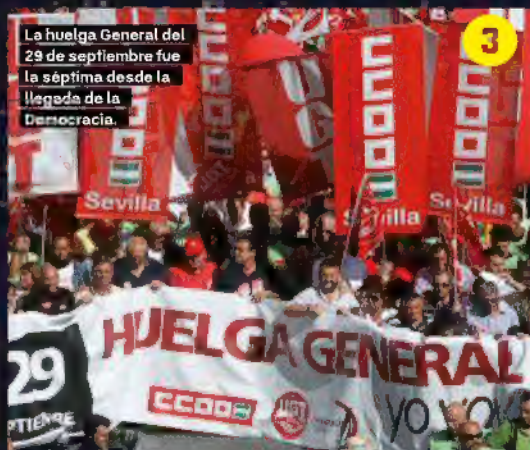
sumario



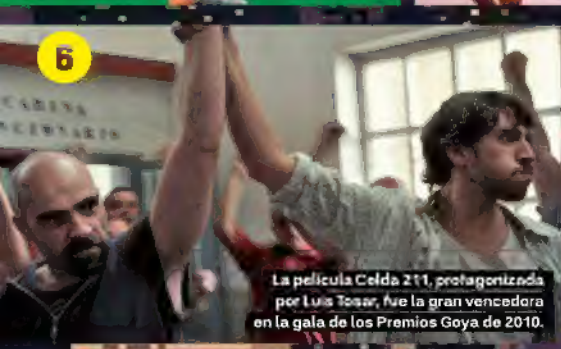
El gol de Iniesta ante Holanda en la final del mundial de Sudáfrica dio la victoria a la selección española.



El "Waka Waka" de Shakira fue la canción que más oímos durante 2010. ¡Nos la ponían hasta en la sopa!



La huelga General del 29 de septiembre fue la séptima desde la llegada de la Democracia.



La película *Celda 211*, protagonizada por Luis Tosar, fue la gran vencedora en la gala de los Premios Goya de 2010.



Una erupción volcánica en Islandia alteró a medio mundo.



La huelga de controladores aéreos en España fue uno de los temas que más dio que hablar en los medios de comunicación. ¡Menuda se lió!



El fichaje de Mourinho por el Real Madrid hizo correr ríos de tinta.



Águila Roja fue la serie con más índice de audiencia en la televisión en España durante 2010.



Steve Jobs presentó iPad, la primera tablet que Apple lanzaba al mercado.



El 11 de marzo de 2011 Japón sufrió un devastador terremoto de 8,9 grados en la escala de Richter.



La manifestación en la madrileña Plaza de la Puerta del Sol fue una de las imágenes más identificativas del Movimiento 15M.



El paro alcanzó cotas históricas y se convirtió en el tema principal de gran parte de los informativos y periódicos.



El 23 de julio de 2011, la cantante británica Amy Winehouse falleció a los 27 años de edad.



El estreno de la serie **Juego de Tronos** se convirtió en un auténtico fenómeno de masas.

15

españa se indigna

La creación del Movimiento 15M, o de los indignados, fue el acontecimiento más relevante en nuestro país durante esta convulsa etapa, en la que algunas cosas cambiaron para siempre.



Esta fue una de las imágenes que nos dejó la operación de Estados Unidos contra Bin Laden.

14

La multitudinaria manifestación del 15 de mayo de 2011 fue el punto álgido de una etapa histórica para España. ¡Pero no fue lo único que pasó!

El 2010 de Iniesta

El gol de Iniesta en la final de la Copa Mundial de Sudáfrica 1 fue, con casi toda seguridad, lo más comentado de 2010 en España. Pero, por desgracia, no todo fue bailar el "Waka Waka" 2, y nuestro país siguió sumido en una profunda crisis económica que desembocó en una huelga general 3 en contra de la recién aprobada reforma laboral, y a la que hubo que sumar la protagonizada por los controladores aéreos españoles 4, que sembró el caos en decenas de aeropuertos y perjudicó a miles de pasajeros. Si a esto le

sumamos la que se lió en el tráfico aéreo de medio mundo cuando entró en erupción el volcán islandés Eyjafjallajökull 5, la verdad es que, en muchas ocasiones, coger un avión en aquel año fue más "chungo" que Malamadre, el protagonista de la gran Celda 211 6, la película que arrasó en los premios Goya de 2010.

Algo menos complicado (no mucho) que el personaje interpretado por Luis Tosar era Mourinho 7, cuyo fichaje por el Real Madrid fue casi tan mediático como la presentación del iPad 8, la primera tablet de Apple, que no convenció de primeras a todo

el mundo, pero que nos permitió ver la serie del momento, Águila Roja 9, tirados cómodamente en la cama. ¡Así sí!

2011 y el 15M

La creación del Movimiento 15M, o de los Indignados 10, fue un acontecimiento histórico en España, un país azotado por las elevadas cifras del paro 11, y desde el que asistimos con espanto al terrible tsunami 12 de Japón.

Otros dos sucesos que convulsionaron a la prensa internacional fueron, por un lado, el fallecimiento de Amy Winehouse 13 a los 27 años de edad y, por el otro, la muerte del terrorista más buscado del planeta, Osama Bin Laden 14, que fue abatido en una operación especial del ejército estadounidense.

Como veis, este año fue de lo más convulso, aunque ni siquiera eso nos preparó para lo que nos deparaba la serie del momento, Juego de Tronos 15. De intrigas, rumores y sangre azul estuvo también salpicada la "boda del año", o lo que es lo mismo, la que unió a Guillermo de Inglaterra y Kate Middleton 16, y que llenó más páginas en la prensa que The Artist 17, la gran triunfadora de los premios Oscar en 2011. En definitiva: un año qué, como cantó Adele 18, nos dejó algunas cosas buenas a pesar de, también, hacernos "rodar en las profundidades".



La boda entre Guillermo de Inglaterra y Kate Middleton acaparó toda la atención de la prensa rosa.

16



Adele fue una de las artistas revelación del año 2011.

18



La original "The Artist", dirigida por Michel Hazanavicius, fue una de las películas que más dio que hablar en 2011.

17

El mimo puesto en sus juegos exclusivos fue clave en el éxito de PlayStation 3 durante esta época.



nuevas formas de jugar

La llegada de PlayStation Move, Kinect y 3DS fueron las revolucionarias apuestas de Sony, Microsoft y Nintendo, quienes seguían en su particular lucha por desmarcarse.

Tras el arrollador éxito de Nintendo con Wii, sus competidoras directas, Sony y Microsoft, iniciaron una carrera por brindar a sus consolas nuevos e innovadores sistemas de control.

¿Conseguirían dar en el clavo?

Zelda y Mario arropan a Wii

Con una posición muy fuerte en el mercado, propiciada por un brutal ritmo de ventas acumulado, la consola de Nintendo siguió manteniendo un grandísimo nivel durante 2010 y 2011. Para ello, Wii apostó por mantener la fórmula que tan buenos

resultados le había dado desde su lanzamiento, o lo que es lo mismo, alternar la salida de juegos "casuales", o destinados a captar la atención del "gran público", con nuevas entregas de sus sagas más potentes. Los geniales *Super Mario Galaxy 2* y, sobre todo, *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, fueron dos de los mejores títulos que recibió Wii en esta etapa. Su calidad era tan grande, que prácticamente justificaban la compra de la consola por sí solos, algo que contribuyó enormemente a que la máquina siguiera triunfando en ventas, en especial durante 2010.

Después del éxito masivo de Wii en todo el mundo, **Sony se subió al carro del control de movimiento con PS Move**, un nuevo dispositivo con el que amplió las posibilidades de PlayStation 3

Sony, la primera en "moverse"

En septiembre de 2010, PS3 recibió por fin su tan esperado sistema de control por movimiento. Con PlayStation Move, Sony trató de plantar cara a Wii, ofreciendo para su consola una alternativa de

algo se mueve en playstation

Sony se subió al carro del control por movimiento popularizado por Wii con PS Move, un nuevo periférico para PS3. Compuesto por un mando "cilíndrico" y la cámara PS Eye, este sistema gozaba de gran precisión, y pronto muchas compañías apostaron por lanzar juegos exclusivos que aprovechaban sus características, así como parches que añadían compatibilidad a títulos ya disponibles en el mercado, como fue el caso de *Heavy Rain*.

Este fue uno de las primeras imágenes oficiales que tuvimos de la versión final de PS Move.

REPORTAJE

¡YA LO HEMOS PROBADO!

CON M CONTROL GRAFICO

LAS CLAVES DE PLAYSTATION

¿Qué es? El nuevo sistema de control de movimiento...
¿Cómo se usa? En otoño de este mismo año...
¿Cómo será? El pack completo incluirá el mando...
La presentación El mando

Probamos PS Move mucho antes de que se pusiera a la venta en España, en septiembre de 2010, y os ofrecemos un extenso reportaje en el que os detallamos sus características definitivas y nuestras primeras impresiones.

PLAYSTATION 3

FABRICANTE: Sony • CPU: Cell Broadband Engine
• SOPORTE: Blu-Ray • FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: 2007 • PRECIO DE LANZAMIENTO: 599€
• NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 88 millones

La máquina de Sony siguió ganando adeptos gracias a un fantástico trabajo de la compañía a la hora de dotarla de grandes juegos exclusivos. Así, en esta época PS3 alumbró algunos de los juegos más espectaculares de su historia, como *Heavy Rain*, *Gran Turismo 5* o *God of War III*. A esto hubo que sumar la llegada de PS Move, que atrajo a un nuevo sector del público.

control similar a la propuesta por Nintendo, pero que presumía, según rezaba su campaña publicitaria, de ser mucho más precisa, inmersiva y realista gracias a los gráficos en alta definición que era capaz de mostrar PS3 y a la integración del sistema con PlayStation Eye, cámara necesaria para el posicionamiento de sus mandos.

Como seguro que sabéis, PlayStation Move nunca consiguió el éxito esperado por Sony, pero eso no fue óbice para que PS3 regalara a sus usuarios dos años inolvidables, gracias a la llegada de algunos de los mejores juegos exclusivos de su

XBOX 360

FABRICANTE: Microsoft • CPU: IBM Xenon
• SOPORTE: DVD • FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: 2005 • PRECIO DE LANZAMIENTO: 399€
• NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 87 millones

La salida Xbox 360 Slim fue una de las grandes apuestas de Microsoft durante este periodo, al que se sumó el estreno de Kinect, su innovador sistema de control de movimiento. Todo esto, unido a un buen número de imprescindibles títulos exclusivos, como *Alan Wake*, *Halo: Reach* o *Gears of War 3*, hicieron de Xbox 360 la plataforma favorita de gran parte de los usuarios de esta generación de consolas.

Este era el precioso diseño de Xbox 360 Slim, la nueva versión más ligera y eficiente de la consola.

La variedad de juegos que acompañó al lanzamiento de PS Move fue bastante alta, aunque muchos de ellos no tuvieron demasiada calidad y sirvieron más como demostración técnica de las capacidades del nuevo control que otra cosa.



así jugábamos
2010-2011



de project natal a kinect

Tras la espectacular demo de *Project Milo* que Peter Molyneux mostró durante el E3 de 2009, la expectación por "Project Natal" era máxima. Por fin, en noviembre de 2010 Microsoft puso a la venta Kinect, su sistema de control sin mandos que prometía revolucionar el mundo de los videojuegos. Dotado de tecnología de última generación, este dispositivo era capaz de reconocer nuestros movimientos y trasladarlos con gran precisión a la pantalla, lo que dio a pie a un catálogo de lanzamiento repleto de propuestas tan variadas como originales.



Kinect nos invitaba a ponernos de pie para utilizar nuestro cuerpo como mando de control.



Wii siguió arrasando en todos los mercados durante esta etapa, sobre todo en 2010.

historia, como *Uncharted 3*, *Red Dead Redemption* o *God of War III*, un impresionante trío que brilló con luz propia dentro de un espectacular catálogo que, además, mejoró durante estos dos años gracias al lanzamiento de innumerables jugazos multiplataforma, pero que también sirvió para demostrar, por enésima vez, que la consola parecía no entender de limitaciones técnicas.

Xbox 360, haciendo bien los deberes

Microsoft, la tercera en discordia, no se quedó, ni muchísimo menos, de brazos cruzados durante esta etapa y siguió trabajando muy duro para mantener el increíble nivel al que nos tenía acostumbrados. Y lo hizo de muchas maneras. En primer lugar, la salida de Xbox 360 Slim, la nueva versión más pequeña, ligera y eficiente de su máquina, supuso un nuevo empuje a la ya "veterana" plataforma, que -recordemos- fue la que dio el

Wii

- FABRICANTE: Nintendo ● CPU: IBM Broadway
- SOPORTE: DVD ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: 2006 ● PRECIO DE LANZAMIENTO: 249€
- NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 102 millones

La era dorada de Wii parecía no tener fin y, de nuevo, consiguió ser la consola de sobremesa más vendida durante 2010, logrando también colocar a 3 de sus juegos exclusivos, *Wii Sports*, *Wii Sports Resort* y *New Super Mario Bros.* en el top 3 de ventas. A este gran momento contribuyó también la salida de juegos inolvidables, como *Super Mario Galaxy 2* o, ya en 2011, *The Legend of Zelda: Skyward Sword*.

NINTENDO DS

FABRICANTE: Nintendo DS. N° DE BITS: 32 bits.
SOPORTE: cartucho. FECHA DE LANZAMIENTO:
EN ESPAÑA: 2005. PRECIO DE LANZAMIENTO: 149,95€
NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 165 millones (total DS)

Nintendo DSi XL fue la nueva idea de Nintendo para revitalizar a su portátil, que contaba ya con más de 5 años de vida en esta época. El aumento del tamaño de sus pantallas, de 3,25 a 4,20 pulgadas, fue la característica más destacada de esta revisión, que no buscaba reemplazar a las versiones precedentes, sino ofrecer una alternativa a los jugadores más exigentes. Sin duda, una consola espectacular.

La respuesta de Microsoft a Wii y PS Move fue el lanzamiento de Kinect en Xbox 360, un avanzado sistema de detección de movimiento que nos permitía jugar sin mando de control.

El color "rojo cereza" fue uno de los elegidos por Nintendo para el lanzamiento de DSi XL. ¡Preciosa!



pistoletazo de salida a esta séptima generación. Pese a esto, Xbox 360 seguía en plena forma y era el sistema elegido por un gran número de nuevos jugadores, debido al sólido catálogo que ya tenía formado, a la salida de exclusivos de la talla de *Halo: Reach* o a su superior rendimiento con muchos títulos multiplataforma, como *The Elder Scrolls V: Skyrim* o *Call of Duty: Black Ops*. Pero los de Redmon tenían muchas más sorpresas...

Adiós "Project Natal"... ¡hola Kinect!

Tras darse a conocer durante el E3 2009, la expectación que suscitó el nuevo sistema de control en el que trabajaba Microsoft, al que se le conocía por su nombre en clave, Project Natal, agitó los cimientos del sector. Finalmente, y tras muchos meses de apuestas, rumores y la

la invasión de los juegos móviles

Aunque ya llevaban varios años acompañándonos, como podéis leer cada mes en la sección Planeta Móvil de nuestra revista, en esta etapa el mercado de juegos para móviles creció de forma desmesurada. Tanto, que muchos se atrevieron a vaticinar que los smartphones terminarían acabando con las consolas portátiles. ¿El motivo? La llegada de juegos cada vez más ambiciosos gracias a las enormes capacidades de terminales de última generación y a la popularización de las nuevas tabletas, como el iPad.

Sony quiso hacerse con el mercado de juegos para móvil con su terminal Xperia Play.

LOS MODELOS

Existen decenas de tablets en el mercado, con tres sistemas operativos y gran variedad de precios.

Existen decenas de tablets en el mercado, con tres sistemas operativos y gran variedad de precios.

COMO LEER MOBBY EN IPAD

Existen decenas de tablets en el mercado, con tres sistemas operativos y gran variedad de precios.

ASI ES XPERIA PLAY

Existen decenas de tablets en el mercado, con tres sistemas operativos y gran variedad de precios.

DATOS TÉCNICOS
Sistema Operativo: Android 2.2 (Froyo)
Procesador: Snapdragon S1000 (1GHz)
Pantalla: 3.2" (80 x 480 píxeles)
Cámara: 3.2MP
Batería: 1500mAh
Precio: 199€

LOS PRIMEROS JUEGOS

Existen decenas de tablets en el mercado, con tres sistemas operativos y gran variedad de precios.

Existen decenas de tablets en el mercado, con tres sistemas operativos y gran variedad de precios.

QUE NOS HA PARECIDO?

Existen decenas de tablets en el mercado, con tres sistemas operativos y gran variedad de precios.

Existen decenas de tablets en el mercado, con tres sistemas operativos y gran variedad de precios.

REPORTAJE

LOS JUEGOS

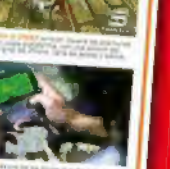
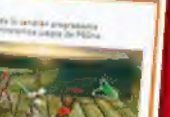
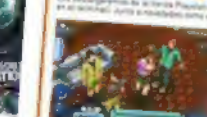
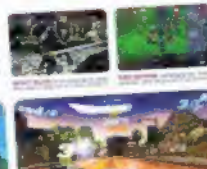
Sin duda, los juegos de las aplicaciones son los juegos. Hay para todos los gustos, desde títulos "casual" específicamente para tabletas, a versiones de juegos de consola.

Cómo se juega

Existen decenas de tablets en el mercado, con tres sistemas operativos y gran variedad de precios.

Los títulos exclusivos

Existen decenas de tablets en el mercado, con tres sistemas operativos y gran variedad de precios.



PSP

FABRICANTE: Sony ● N.º DE BITS: 128 bits
● SOPORTE: UMD ● FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: 2006 ● PRECIO DE LANZAMIENTO: 249€
● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 80 millones

La portátil de Sony, pese a que contaba con un fantástico catálogo a sus espaldas, no consiguió tampoco despegar del todo en esta época. La fortísima posición de DS en el mercado y el anuncio oficial de su sucesora, PS Vita, jugaron muy en su contra. Aun así, la máquina portátil de la casa PlayStation recibió grandes títulos, como *Kingdom Hearts: Birth by Sleep*, *Metal Gear Solid: Peace Walker* o *God of War: Ghost of Sparta*.

La etapa final de PSP se vio eclipsada por el anuncio oficial de su sucesora, PS Vita.

promesa de una revolución sin precedentes, la siguiente edición del E3, la celebrada en 2010, sirvió para que Microsoft desvelara todos los detalles de Kinect, el nombre definitivo del periférico. Finalmente, en noviembre de ese mismo año, el esperado dispositivo se puso a la venta en diferentes packs (en solitario junto a *Kinect Sports*, o incluido junto a Xbox 360) y su llegada acaparó la atención de todos los medios de comunicación, ya que su tecnología era tan avanzada que abría un amplio abanico de posibilidades en terrenos muy dispares, como la medicina. Todo eso estaba muy bien, ¿pero sería capaz de revolucionar nuestra forma de jugar? Solo el tiempo lo diría...

3DS, la nueva apuesta de Nintendo

Y ya que hablamos de revoluciones, otra compañía que sorprendió a medio mundo fue Nintendo. En una época en la que el contenido 3D estaba más de moda que nunca, y en la que nos pasábamos las horas discutiendo si eran mejores las gafas activas o pasivas, la compañía nipona lanzó al mercado 3DS. Su nueva portátil era capaz de mostrar imágenes tridimensionales sin necesidad de accesorios externos, gracias a la autoeste-

Nintendo buscó revolucionar el mercado portátil con 3DS, una consola capaz de mostrar gráficos en 3D sin necesidad de gafas, accesorio necesario para disfrutar de la tecnología en otras consolas.

reoscopia. A pesar de esta atractiva característica, las cifras de ventas no acompañaban, lo que hizo que Nintendo tomara la polémica decisión de bajar el precio oficial de la máquina de 249€ a 169€... ¡tan solo 4 meses después de su salida!

Para compensar a los primeros compradores, los de Kyoto regalaron 20 juegos clásicos, descargables a través de eShop, algo que no fue suficiente para evitar el enfado de muchos de ellos... pero sí para hacer que la máquina despegara definitivamente. Por su parte, la "pequeña de la casa", DS, siguió gozando de gran salud y ambas lograron superar en ventas a PSP en 2011, una portátil que, aunque siguió ofreciendo grandes juegos en esta etapa, vio como Sony y la mayoría de compañías iban retirándole poco a poco su apoyo debido al anuncio de su sucesora, PS Vita, que llegaría a España en febrero de 2012. Una pena, pero así es la vida... ¡también para las consolas!

Con un diseño similar a DS, la nueva consola añadía muchas novedades, como stick analógico.

invasión zombi

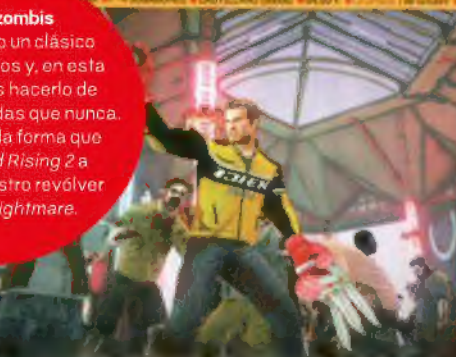
Aunque realmente nunca habían llegado a irse del todo, los zombis vivieron un importante repunte de popularidad en el mundo de los videojuegos durante esta época. Así, los muertos vivientes fueron los protagonistas de un gran número de títulos y, además, consiguieron "infectar" a sagas y juegos en los que, en principio, no pintaban demasiado, como *Red Dead Redemption*. Esta situación abrió un debate entre los usuarios. ¿Cansaban ya los zombis?

Reventar zombis siempre ha sido un clásico en los videojuegos y, en esta época, pudimos hacerlo de formas más variadas que nunca. Desde la alocada forma que proponía *Dead Rising 2* a hacerlo con nuestro revólver en *Undead Nightmare*.

MEJORES PS3 - Xbox 360

EL SENSOR

¿QUE PASARÍA SI NUESTROS MÉMOES SE TRANSFORMARAN EN ZOMBIS?



¡ZUMBA A LOS ZOMBIS!

DEAD RISING 2

¿Qué es el tiempo a hacer en tres días? A Chuck Greene le sobraban horas para destapar un malvado plan, salvar a su hija y aniquilar a ejércitos de zombis. ¿Es que es un muchacho de armas torx?

El mundo de los zombis... ¿qué es? ¿una moda? ¿una obsesión? ¿una forma de escapar de la realidad? En este juego, el mundo de los zombis se convierte en un mundo de armas torx.

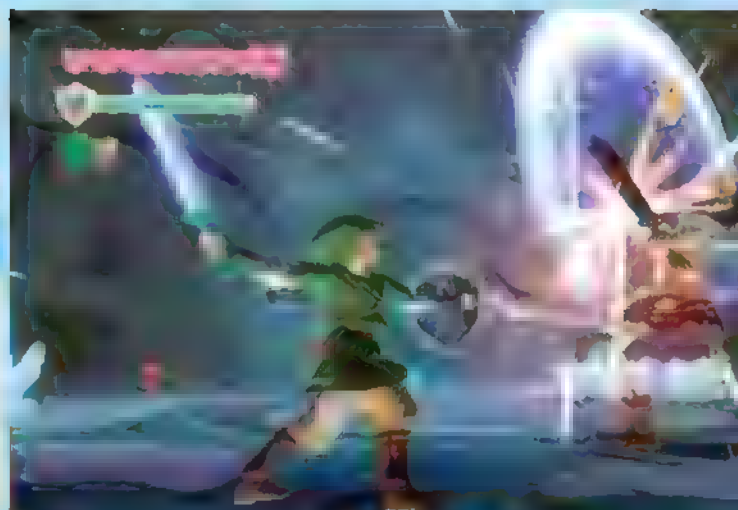
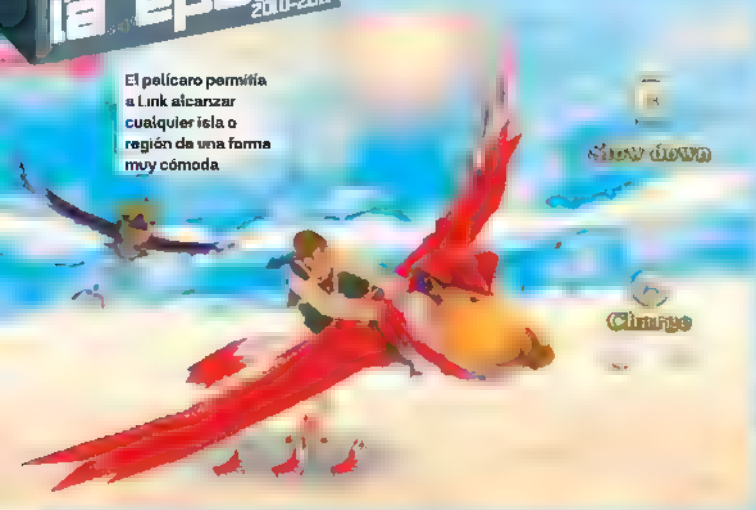
El mundo de los zombis... ¿qué es? ¿una moda? ¿una obsesión? ¿una forma de escapar de la realidad? En este juego, el mundo de los zombis se convierte en un mundo de armas torx.

Si ya en el pasado
el nacimiento de la

FABRICANTE: **Nintendo** • CPU: **ARM11 Dual-Core**
• SOPORTE: **Cartucho** • FECHA DE LANZAMIENTO:
EN ESPAÑA: **2011** • PRECIO DE LANZAMIENTO: **249€**
• NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **60 millones**

Los gráficos en 3D sin necesidad de ningún accesorio opcional fueron el principal reclamo de 3DS, la nueva portátil de Nintendo que salió a la venta en España en marzo de 2011. La máquina, que era mucho más potente que DS, también permitía tomar fotografías tridimensionales e interactuar con juegos de Realidad Aumentada. Todo un prodigio.

El pelícano permitía a Link alcanzar cualquier isla o región de una forma muy cómoda.



1 el inicio de una gran leyenda zelda skyward sword

Tras revolucionar Hyrule con el genial *Twilight Princess*, Link regresó a Wii una última vez para protagonizar una de las entregas más profundas, divertidas y especiales de toda la historia de la saga *The Legend of Zelda*.

Toda leyenda tiene un comienzo, y con *Skyward Sword* pudimos conocer el origen de una de las más grandes de nuestro tiempo: la de Link en *The Legend of Zelda*. Gracias a la quirúrgica precisión de Wii MotionPlus, en esta aventura sentimos más que nunca la espada de Hyrule en nuestras propias manos, que en las primeras partidas temblaron de emoción mientras nos batíamos en duelo contra varios enemigos y jefes finales, resolvimos puzos que mezclaban ingenio y habilidad de forma magistral, navegábamos a toda vela para dejar atrás a los bokoblins o sobrevolvábamos el cielo a los ramos de nuestro fiel pelícano. Todos los elementos característicos de la saga *Zelda* se fundieron como el acero en un título absolutamente imprescindible y que, además de revelar detalles tan importantes como la forja de la Trifuerza o de la Espada Maestra, consiguió que sus más de 50 horas de duración se convirtiesen en un auténtico suspiro.

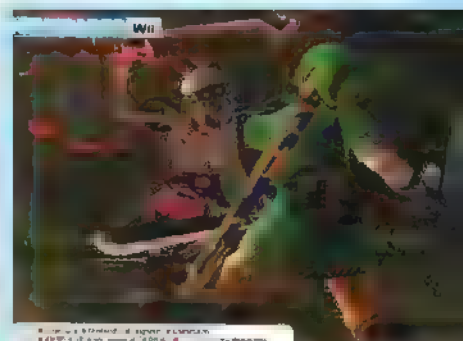
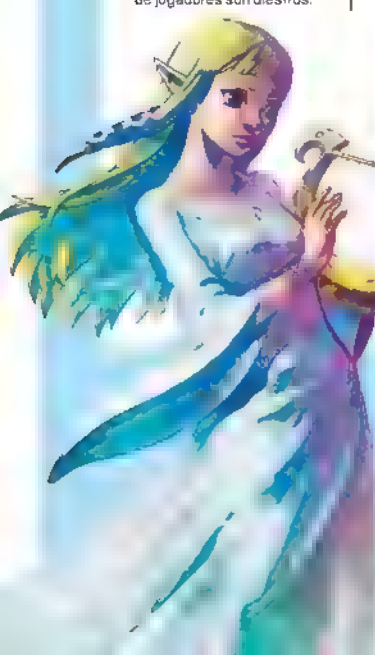


- COMPAÑÍA Nintendo
- CONSOLA Wii
- AÑO 2011
- Nº DE LA REVISTA 243
- NOTA 97

¡mosquis!

ES EL PRIMER JUEGO de la saga cronológicamente hablando. Le siguen *The Minish Cap*, *Four Swords* y el gran *Ocarina of Time*.

LINK DEJÓ DE SER ZURDO a causa de control, ya que Nintendo pensó que la mayoría de jugadores son diestros.

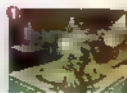


Cuando Link encontró a Zelda

ZELDA SKYWARD SWORD

Aunque enemigos, hasta el grito de guerra, el mundo se dividía en las más precisas. Descubrir cómo se forjaron a Trifuerza y la Espada Maestra es un acontecimiento que solo se produce una vez en la vida.

UNA VEZ EN LA VIDA

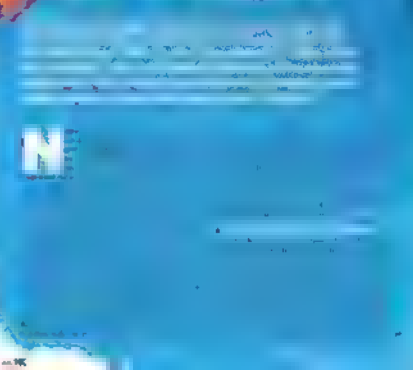


A MANEJO DE SUZUKI Y PANTALLAS

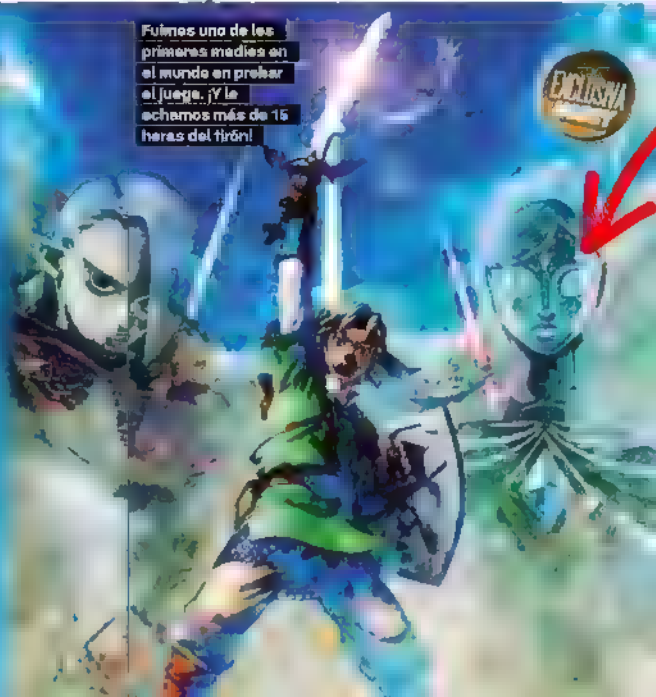
REPORTAJE

LA HISTORIA DE LA SAGA
ZELDA: EL COMIENZO DE LA AVENTURA

EL HÉROE QUE TOCÓ EL CIELO



Fuimos uno de los primeros medios en el mundo en preñar el juego, y le echamos más de 15 horas del tirón!



EXCLUSIVA

La precisión del sistema de control era brutal, lo que daba pie a unos intensos combates

La llegada de la nueva aventura de Link en Wii coincidió al 25 aniversario de la saga Zelda, y su calidad estuvo a la altura de tan señalada onomástica

su paso por la revista

El 25 aniversario de Zelda y la expectación que levantó el juego, hizo que *Skyward Sword* protagonizara decenas de páginas en muchos números de Hobby Consolas, incluyendo 2 suplementos exclusivos.

Con esta espectacular portada hicimos nuestro particular homenaje al juego

Aquí juega hasta el jugador



PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 360 • PS2 • PSP • DSi • 3DS
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

HOBBY CONSOLAS

Nº 242

20

➔ **NOVEDAD**
UNCHARTED 3

Análisis completo del juego del año para PS3

➔ **CLAVES Y TRUCOS**

BATMAN ARKHAM CITY

Tu desafío más difícil

[GAMEFEST]
¿Lo mejor de la feria?

[EXCLUSIVA]

ZELDA SKYWARD SWORD

Todos los detalles de la mejor aventura de Link

Assassin's Creed Rev.
Forza Motorsport 4
Super Mario

Sonic

nota

"La mayor oda a una saga, a una consola y a un público que Nintendo podría habernos dedicado" Así de contundente se mostró Gustavo Acero, autor del análisis, tras completar el juego sin perderse ni uno de sus secretos. Sin duda, uno de los grandes de Wii

Suplemento especial realizado por Hobby Consolas para
THE LEGEND OF ZELDA



Una saga de leyenda

Super comparativa! 15 páginas!
CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3
VS
BATTLEFIELD 3

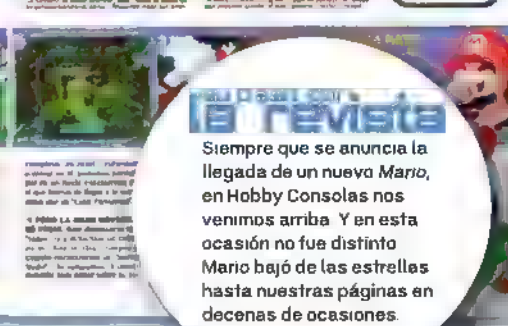
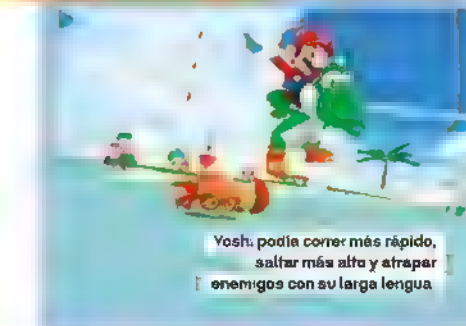
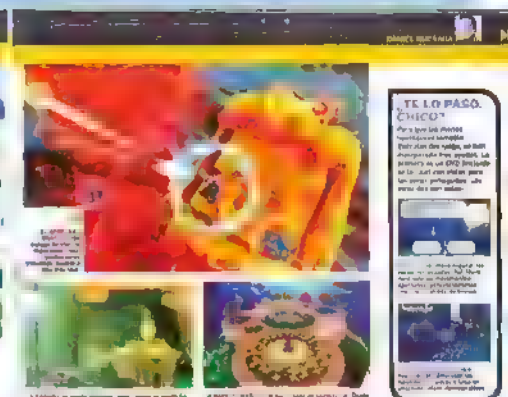
Esta fue la portada de uno de los suplementos exclusivos que realizamos

MUESTRO VEREDICTO

Lo mejor	Alternativas
<ul style="list-style-type: none"> • Su diversidad • Los combates 	<ul style="list-style-type: none"> • Los dos Mario Galaxy comparan olímpico con este Zelda • Ocarina of Time sigue siendo el mejor Zelda, seguido de Skyward • Xenoblade, más RPG, roza el cielo por momentos
Lo peor	
<ul style="list-style-type: none"> • Cambio de arma • Las tres regiones 	

Valoración
<ul style="list-style-type: none"> • GRÁFICOS 97 • SONIDO 90 • DURACIÓN 98 • DIVERSIÓN 97
PUNTUACIÓN FINAL 97

La mayor oda a una saga, a una consola y a un público que Nintendo podría habernos dedicado. Una traca final para Wi rebotante de magia, ingenio y creatividad al servicio de mejor control por movimiento jamás logrado.



2 cuando yoshi encontró a mario super mario galaxy 2



- COMPANIA Nintendo
- CONSOLA Wii
- AÑO 2010
- N.º DE LA REVISTA 226
- NOTA 97

¡mosquis!

3 MISTERIOSAS FIGURAS acechan desde el fondo de la Galaxy. ¿Llamas Escarabajo? ¿Qué serán?

60 MÚSICOS fueron necesarios para componer la banda sonora orquestada que ambienta el juego

El fontanero de Nintendo cogió gusto al espacio exterior y volvió a recorrer las galaxias más recónditas del firmamento nintendero. ¡Una aventura galáctica!

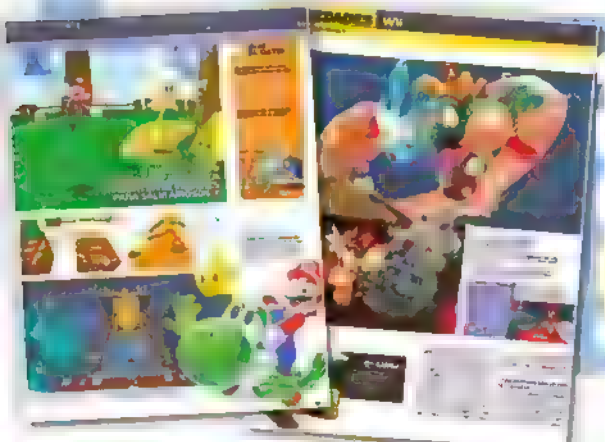
La llegada del segundo Super Mario Galaxy no supuso una revolución tan gran de como la del primero, pero Nintendo sacó su varita mágica para dar una magistral vuelta de tuerca a la idea que nos había conquistado 3 años antes. De nuevo, nos tocaba recorrer diferentes galaxias en busca de preciadas estrellas, mientras sorteábamos retos platformeros que desafiaban las leyes de la gravedad. La presencia de Yoshi, que acompañaba a Mario en diferentes momentos, fue una de las grandes novedades de este imprescindible del catálogo de Wii.



Aprovechar las habilidades de Yoshi era fundamental para avanzar

nuestra nota

Junto a Link, con The Legend of Zelda Skyward Sword, Mario tuvo el honor de protagonizar el único juego capaz de hacerse con un 97 en esta época de la revista. ¡Y merecido!



NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL MUNDO DE GALAXIA 2** es un mundo tan grande y variado que permite a los jugadores explorar y descubrir cosas nuevas en cada galaxia.
- **EL MUNDO DE GALAXIA 2** es un mundo tan grande y variado que permite a los jugadores explorar y descubrir cosas nuevas en cada galaxia.

lo peor

- **EL MUNDO DE GALAXIA 2** es un mundo tan grande y variado que permite a los jugadores explorar y descubrir cosas nuevas en cada galaxia.
- **EL MUNDO DE GALAXIA 2** es un mundo tan grande y variado que permite a los jugadores explorar y descubrir cosas nuevas en cada galaxia.

valoración

El mundo de Super Mario Galaxy 2 es un mundo tan grande y variado que permite a los jugadores explorar y descubrir cosas nuevas en cada galaxia. La puntuación final es de 97.

3 ya viene, el sangre de dragón skyrim



● COMPAÑIA Bethesda
● CONSOLA PS3 y Xbox 360
● AÑO 2011
● N° DE LA REVISTA 243
● NOTA 96

¡mosquis!

LA VOZ DE PAARTHURNAX, el dragón está interpretada por Charles Martinet. Es el mismo que da vida a Mario Bros.

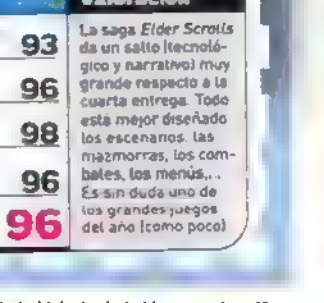
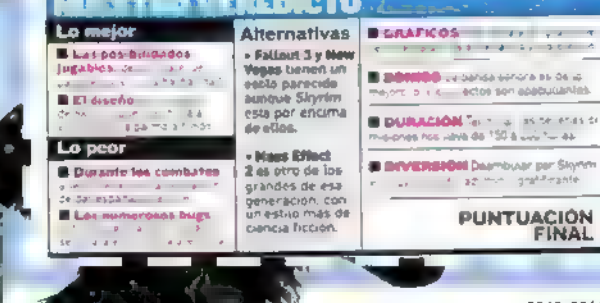
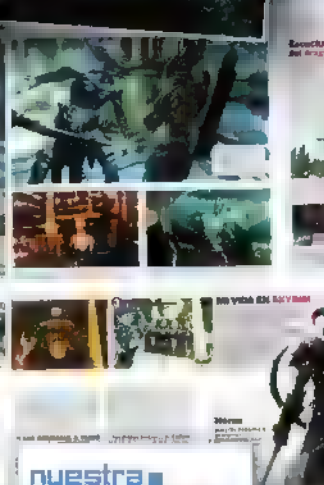
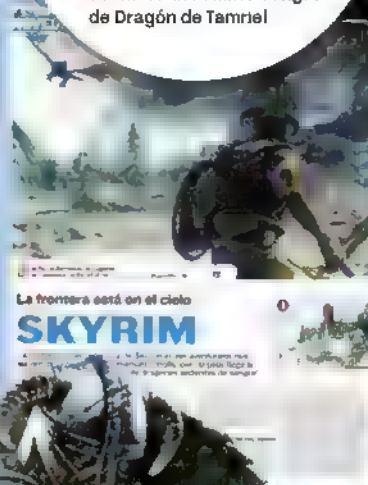
INCLUYE REFERENCIAS a juegos como Pac-Man o Zelda, así como a otras obras como El Señor de los Anillos 300 o Sleepy Hollow.

La saga *The Elder Scrolls* situó su quinta entrega en las salvajes tierras de Skyrim, 200 años después de los acontecimientos de *Oblivion*. ¿El resultado? Se resume en tan solo 3 palabras: Fus Ro Dah!

La definición de RPG alcanzó un nuevo nivel con la llegada de *Skyrim* a PS3 y Xbox 360. Bethesda recurrió a la fórmula que ya había utilizado en *Oblivion*, pero le añadió unas gotas de sangre de dragón para crear una hipnótica pócima que nos hizo perder la noción del tiempo mientras recorríamos los vastos paraísos del mundo más grande, variado y vivo de la historia de la saga y puede que de cualquier juego de rol hasta ese momento. Su riqueza era tal, que esta región de Tamriel se convirtió en sí misma en la verdadera protagonista de una aventura que, mientras la desgranábamos con un personaje de cualquiera de las 10 razas disponibles, no dejaba nunca de asombrarnos con la majestuosidad de sus tierras, lo diverso de sus gentes o la complejidad de sus mazmorras. Y todo esto aderezado con dragones. ¿Se podía pedir algo más?

SU PASO POR LA REVISTA

The Elder Scrolls V: Skyrim, junto a sus 3 expansiones, coparon un gran número de páginas de la revista, que contribuyeron a dejar constancia de la épica aventura del último Sangre de Dragón de Tamriel.



Los dragones habían regresado a Tamriel. ¿Cómo era posible?

Guerrero, arquero, mago... podíamos desarrollar nuestro personaje libremente.

nuestra nota

Apostamos por él como firme candidato a "Juego del Año"... y no nos equivocamos. *Skyrim* consiguió, por méritos propios, unas notas que rozaron el sobresaliente en todos los apartados.

NUUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- Las posibilidades jugables: desde un pequeño aldeano hasta un poderoso guerrero.
- El diseño: de la arquitectura a la naturaleza.

Lo peor

- Durante los combates: la interfaz de usuario.
- Las numerosas bugs: especialmente en la versión de PC.

Alternativas

- *Fallout 3* y *New Vegas* tienen un estilo parecido aunque *Skyrim* está por encima de ellos.
- *Mass Effect 2* es otro de los grandes de esa generación, con un estilo más de ciencia ficción.

GRÁFICOS

93

SONIDO

96

DURACIÓN

98

DIVERSIÓN

96

PUNTUACIÓN FINAL 96

Valoración

La saga *Elder Scrolls* da un salto tecnológico y narrativo muy grande respecto a la cuarta entrega. Todo está mejor diseñado: los escenarios, las mazmorras, los combates, los menús... Es sin duda uno de los grandes juegos del año (como poco).



su paso por la revista

El anuncio del juego causó un gran revuelo, que se reflejó perfectamente en nuestra revista. Como "guinda" os regalamos un suplemento de 44 páginas que incluía su análisis y mucho más contenido

EL OESTE MÁS SALVAJE

RED DEAD REDEMPTION

Un siglo antes de que Nueva York, ya había un héroe luchando contra su destino. Se llamaba Marston, y su historia está en nuestros manos, a pesar de que un nuestro revólver

El mundo de Red Dead Redemption es un mundo de libertad y de posibilidades. En él, el jugador puede vivir una vida de honor y de justicia, o bien convertirse en un criminal. El juego ofrece una gran variedad de actividades, desde la caza hasta la pesca, pasando por la recolección de plantas y la cría de animales. El mundo de Red Dead Redemption es un mundo de libertad y de posibilidades. En él, el jugador puede vivir una vida de honor y de justicia, o bien convertirse en un criminal. El juego ofrece una gran variedad de actividades, desde la caza hasta la pesca, pasando por la recolección de plantas y la cría de animales.

El mundo de Red Dead Redemption es un mundo de libertad y de posibilidades. En él, el jugador puede vivir una vida de honor y de justicia, o bien convertirse en un criminal. El juego ofrece una gran variedad de actividades, desde la caza hasta la pesca, pasando por la recolección de plantas y la cría de animales. El mundo de Red Dead Redemption es un mundo de libertad y de posibilidades. En él, el jugador puede vivir una vida de honor y de justicia, o bien convertirse en un criminal. El juego ofrece una gran variedad de actividades, desde la caza hasta la pesca, pasando por la recolección de plantas y la cría de animales.

El mundo de Red Dead Redemption es un mundo de libertad y de posibilidades. En él, el jugador puede vivir una vida de honor y de justicia, o bien convertirse en un criminal. El juego ofrece una gran variedad de actividades, desde la caza hasta la pesca, pasando por la recolección de plantas y la cría de animales. El mundo de Red Dead Redemption es un mundo de libertad y de posibilidades. En él, el jugador puede vivir una vida de honor y de justicia, o bien convertirse en un criminal. El juego ofrece una gran variedad de actividades, desde la caza hasta la pesca, pasando por la recolección de plantas y la cría de animales.

El mundo de Red Dead Redemption es un mundo de libertad y de posibilidades. En él, el jugador puede vivir una vida de honor y de justicia, o bien convertirse en un criminal. El juego ofrece una gran variedad de actividades, desde la caza hasta la pesca, pasando por la recolección de plantas y la cría de animales. El mundo de Red Dead Redemption es un mundo de libertad y de posibilidades. En él, el jugador puede vivir una vida de honor y de justicia, o bien convertirse en un criminal. El juego ofrece una gran variedad de actividades, desde la caza hasta la pesca, pasando por la recolección de plantas y la cría de animales.

4 la mejor forma de vivir un western red dead redemption



- COMPAÑÍA Rockstar
- CONSOLA PS3 Xbox 360
- AÑO 2010
- Nº DE LA REVISTA 225
- NOTA 96

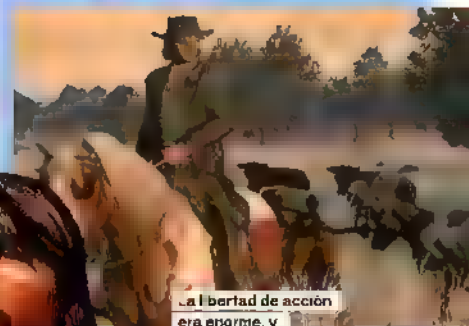
¡mosquis!

LAS VENTAS del juego superan, a día de hoy, los 14 millones de unidades

LOS ZOMBIS invadieron el Viejo Oeste gracias a Undead Nightmare, una expansión del juego original

os creadores de GTA plasmaron su gran experiencia a la hora de crear "mundos abiertos" con un título imprescindible. Damas, caballeros... ¡bienvenidos al Viejo Oeste!

John Marston, un cuatrero chantajeado por los agentes federales, fue el protagonista de un western que brilló a la altura de las mejores películas de John Ford. Con una mecánica similar a GTA, pero con una muy distinta (y conseguida) ambientación de principios de siglo XX, que cambia los coches tuneados por diligencias, las ametralladoras por revólveres y los pubs de música electrónica por los clásicos "saloons". Red Dead Redemption pronto se convirtió en todo un fenómeno de masas gracias a su innegable calidad. Personajes repletos de carisma, misiones tan variadas como intensas "timbas" de póker o Blackjack, duelos al amanecer... nunca hasta ese momento habíamos sentido tan de cerca el salvaje Oeste Americano.



La libertad de acción era enorme, y podíamos realizar un gran número de actividades.

nuestra nota

David Martínez, el encargado de realizar el análisis, no escatimó en elogios a la hora de valorar Red Dead Redemption, al que calificó como "una aventura apasionante en todos los sentidos".

El análisis fue el eje principal de un suplemento de 44 páginas, que también incluía guías y consejos.



NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- El mundo de Red Dead Redemption es un mundo de libertad y de posibilidades. En él, el jugador puede vivir una vida de honor y de justicia, o bien convertirse en un criminal. El juego ofrece una gran variedad de actividades, desde la caza hasta la pesca, pasando por la recolección de plantas y la cría de animales.

lo peor

- El mundo de Red Dead Redemption es un mundo de libertad y de posibilidades. En él, el jugador puede vivir una vida de honor y de justicia, o bien convertirse en un criminal. El juego ofrece una gran variedad de actividades, desde la caza hasta la pesca, pasando por la recolección de plantas y la cría de animales.

alternativas

- El mundo de Red Dead Redemption es un mundo de libertad y de posibilidades. En él, el jugador puede vivir una vida de honor y de justicia, o bien convertirse en un criminal. El juego ofrece una gran variedad de actividades, desde la caza hasta la pesca, pasando por la recolección de plantas y la cría de animales.

duración

- El mundo de Red Dead Redemption es un mundo de libertad y de posibilidades. En él, el jugador puede vivir una vida de honor y de justicia, o bien convertirse en un criminal. El juego ofrece una gran variedad de actividades, desde la caza hasta la pesca, pasando por la recolección de plantas y la cría de animales.

diversión

- El mundo de Red Dead Redemption es un mundo de libertad y de posibilidades. En él, el jugador puede vivir una vida de honor y de justicia, o bien convertirse en un criminal. El juego ofrece una gran variedad de actividades, desde la caza hasta la pesca, pasando por la recolección de plantas y la cría de animales.

valoración

- El mundo de Red Dead Redemption es un mundo de libertad y de posibilidades. En él, el jugador puede vivir una vida de honor y de justicia, o bien convertirse en un criminal. El juego ofrece una gran variedad de actividades, desde la caza hasta la pesca, pasando por la recolección de plantas y la cría de animales.

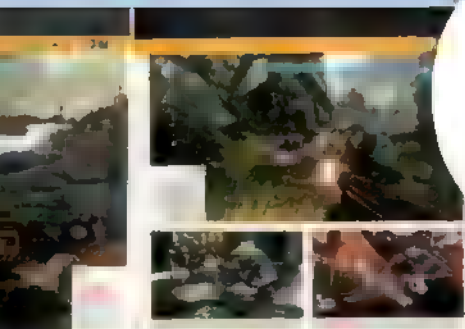
puntuación final

- El mundo de Red Dead Redemption es un mundo de libertad y de posibilidades. En él, el jugador puede vivir una vida de honor y de justicia, o bien convertirse en un criminal. El juego ofrece una gran variedad de actividades, desde la caza hasta la pesca, pasando por la recolección de plantas y la cría de animales.

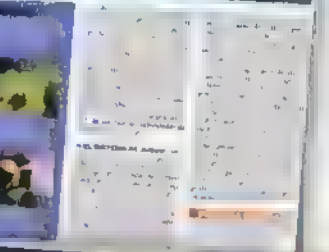


HAZ DE DESTRUCCIÓN HALO REACH

El juego de la saga Halo Reach, el último de la trilogía, es el más reciente de la serie. En este juego, el jugador controla a un Spartan que lucha contra los Covenant en el planeta Reach. El juego es el más reciente de la serie y es el más reciente de la serie.



la revista
El anuncio del abandono de Halo por parte de Bungie hizo que subiera el interés por esta nueva entrega de la saga, lo que se tradujo en una cobertura muy extensa y repleta de la información más completa



la vida antes del jefe maestro halo reach



- COMPAÑÍA Microsoft
- CONSOLA Xbox 360
- AÑO 2010
- N.º DE LA REVISTA 229
- NOTA 96

imosquis!

UNA EDICIÓN ESPECIAL DE XBOX 360, en color plateado y con mal vos de la UNSC fue lanzada junto al juego.

MÁS DE 200 MILLONES DE DÓLARES recaudó el juego tan solo durante su día de lanzamiento.

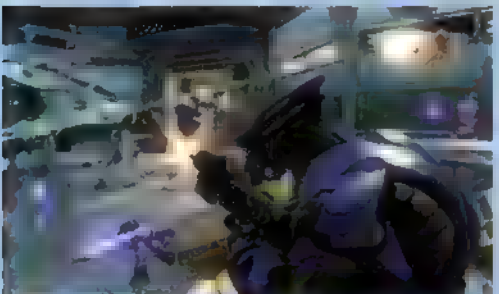
bungie, creadores del universo Halo, cogieron las riendas de su saga más emblemática una última vez y nos regalaron un shooter épico que sirvió para conocer mejor los orígenes del Jefe Maestro.

El inicio de la guerra UNSC-Covenant tuvo en el planeta Reach uno de sus puntos calientes. Hasta aquel remoto lugar viajamos en esta precuela de la saga Halo, en la que no aparecen ni el Inquisidor ni el Jefe Maestro, y que estaba protagonizada por un miembro de la UNSC cuyas capacidades no tenían nada que envidiar al mítico héroe de la saga. Como de costumbre, la acción más intensa, apoyada esta vez por nuevas habilidades como el camuflaje activo o el holograma, fue la gran protagonista de este shooter, en el que las batallas contra grunts, jackals o élitos adquirieron unas cotas de épica muy elevadas, tanto en la gen al Campaña como en el impresionante multijugador online.



nota

La última entrega de Halo desarrollada por Bungie fue un perfecto broche de despedida del estudio para la saga más emblemática de Xbox. Un título absolutamente imprescindible.



El modo multijugador ofreció diversión casi infinita gracias a sus enormes posibilidades.



NUESTROS FAVORITOS		valoración	
lo mejor	lo peor	lo mejor	lo peor
1. HALO REACH	1. HALO REACH	1. HALO REACH	1. HALO REACH
2. HALO REACH	2. HALO REACH	2. HALO REACH	2. HALO REACH
3. HALO REACH	3. HALO REACH	3. HALO REACH	3. HALO REACH
4. HALO REACH	4. HALO REACH	4. HALO REACH	4. HALO REACH
5. HALO REACH	5. HALO REACH	5. HALO REACH	5. HALO REACH
Puntuación Final 96		Puntuación Final 96	



El realismo era muy grande, dando lugar a un shooter brillante en la totalidad de sus apartados.



CUANDO ERAMOS SOLDADOS

CALL OF DUTY BLACK OPS

SUPASO POR LA REVISTA

Activision anunció la nueva entrega de Call of Duty poco después de la salida de Modern Warfare 2, por lo que estuvimos siguiendo la pista a Black Ops durante casi un año completo. ¡Era uno de los juegos más esperados!

6 y así fuimos soldados call of duty: black ops



- COMPAÑÍA Activision
- CONSOLA PS3 Xbox 360
- AÑO 2010
- Nº DE LA REVISTA 231
- NOTA 96

¡mosquis!

SU ÉXITO FUE BRUTAL y a las 6 semanas de lanzamiento, los jugadores acumulaban 600 millones de horas de juego.

INCLUÍA HUEVOS DE PASCUA, se lo de identidad de la casa que eran tan numerosos como divertidos.

Superar el nivel de CoD: Modern Warfare 2 no parecía sencillo, pero estos soldados dieron lo mejor de sí mismos para invadir nuestras consolas con un shooter realmente épico y sorprendente.

La Guerra Fría, con referencias históricas como el desembarco de Bahía Cochinos o la Guerra de Vietnam, fue la ambientación elegida para la nueva entrega de Call of Duty, saga que, tras el genial Modern Warfare 2, consiguió superarse y hacer de Black Ops un shooter casi perfecto en todos los apartados. Empezando por su intensa campaña, que nos dejaba pegados a la silla durante sus 16 niveles, siguiendo por unos espectaculares apartados gráfico y sonoro que nos hacían sentir la guerra como nunca, y terminando como no, por un casi infinito modo multijugador online, este shooter se convirtió en un clásico instantáneo y en una de las mejores entregas de la veterana serie de Activision. Ah, y por supuesto, ¡todo ello aderezado con un genial modo zombi!



Momentos de infiltración, batallas en campo abierto, luchas cuerpo a cuerpo... la intensidad era muy alta.

nuestra nota

"Un shooter casi perfecto" Así definimos en nuestra valoración a Call of Duty Black Ops, la última entrega de la veterana saga que, una vez más, consiguió dejarnos alucinados.

Nuestra red de espías funcionó a la perfección y fuimos uno de los primeros medios en obtener los primeros detalles de la nueva entrega de Call of Duty.



valoración			
GRATIFICACIÓN	SONIDO	DURACIÓN	DIVERSION
PUNTUACIÓN FINAL 96			

● COMPAN A Sany
● CONSOLA PS3
● AÑO 2010
● N° DE LA REVISTA
223
● NOTA 85

The cover art for Mass Effect: Andromeda features a group of characters in a futuristic, industrial setting. The title "MASS EFFECT" is prominently displayed at the top in a stylized, metallic font, with "ANDROMEDA" written below it in a smaller, similar font. The characters are shown in a dynamic pose, suggesting action and adventure. The overall color palette is dark with highlights of blue and orange, creating a sci-fi atmosphere.

El épico viaje de la Normandía siguió bajo la comandancia de Jonh Shepard, quien siguió recorriendo el espacio exterior en compañía de una tripulación compuesta por miembros de razas de toda la galaxia. La sensación de libertad, posibilidades y variedad de misiones eran ahora más grandes que nunca, lo que unido a una trama apasionante, que cambiaba con nuestras decisiones, hicieron de *Mass Effect 2* uno de los mejores juegos de rol de su generación.

Teníamos muchas esperanzas depositadas en *Mass Effect 2*, por lo que le dimos una amplia cobertura. Desde luego, no nos equivocamos con él.

MASS EFFECT 2

En el futuro visitar un planeta a años luz de
compañía de la misma a Anareia Para con la
y todas las visitas los viajes de la

Strophilite

la revista
Desde sus primeros
detalles, que os
ofrecimos en exclusiva
en ningún momento
perdemos la pista a
juego, que tuvo mucha
presencia en la revista.

Kratos anunció la tercera entrega de *God of War* en nuestra portada.

**nuestra
nota**

El Dios de la guerra consiguió un oro "olímpico" en nuestras valoraciones. Un genial broche final a la saga

Puntuación Final **95**

El Hombre Luscio era un personaje de lo más misterioso



El apartado técnico era realmente espectacular en todos los sentidos.



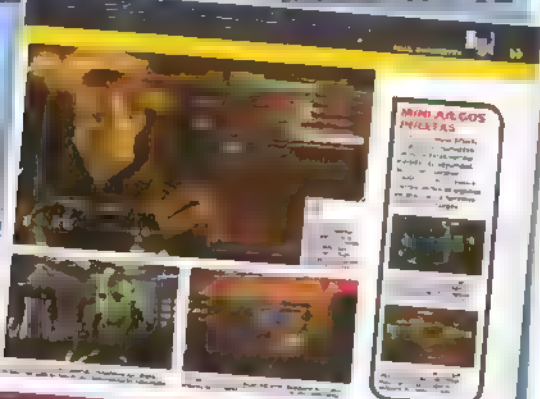
10^{super} street fighter IV



● COMPañIA Capcom
● CONSOLA PS3 360
● AÑO 2010
● N.º DE LA REVISTA 123
● NOTA 95

Capcom corrigió y aumentó *Street Fighter IV* para crear uno de los mejores juegos de lucha de la historia de PlayStation 3 y Xbox 360.

Tras flipar con *Street Fighter IV*, esta nueva versión del arcade de lucha fue un paso más allá gracias a la incorporación de nuevos personajes, opciones online mucho más completas y otros acertados añadidos, como la inclusión de nuevos escenarios, finales inéditos o fases de bonus. ¿El resultado final de esta "actualización"? un juego de lucha inmenso, profundo y repleto de posibilidades que sirvió para devolver a la mítica saga a lo más alto

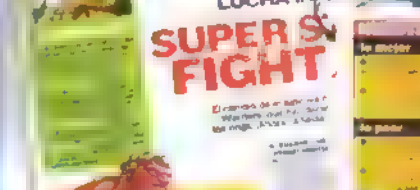
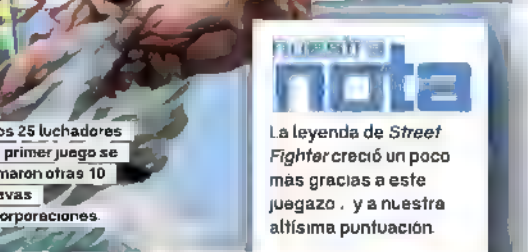
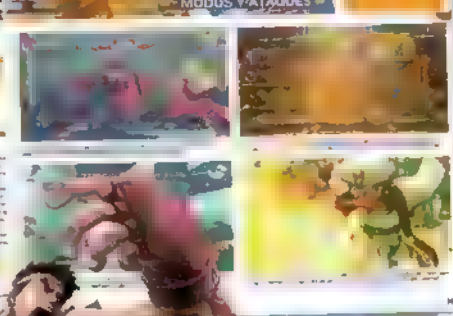
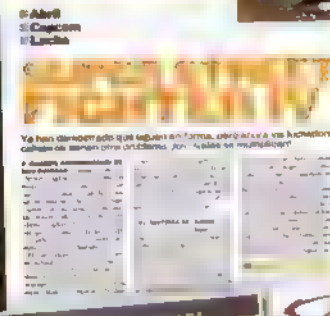


John Shepard volvía a ser el protagonista de este brutal juego de rol.

nota

Obtuvo unas notas casi perfectas, lo que le convirtió en uno de los estándares del rol de esta generación.

Alternativas	Valoración
Dr. Xeen Age	95
Dr. Xeen Age	89
Dr. Xeen Age	96
Dr. Xeen Age	95
Puntuación Final	95

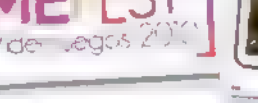
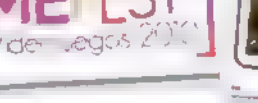
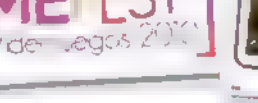
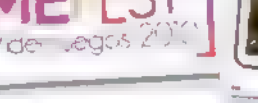
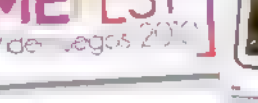
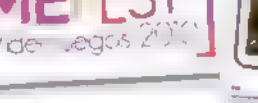
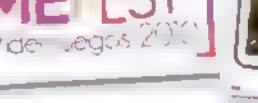
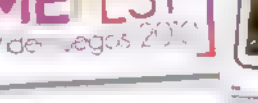
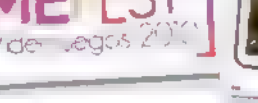
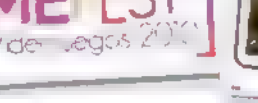
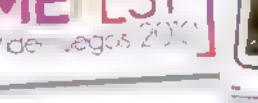
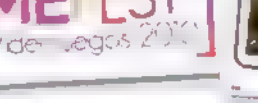
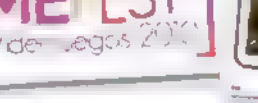
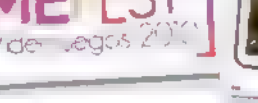
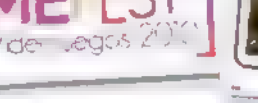
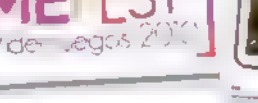
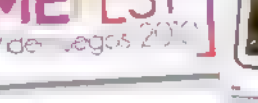
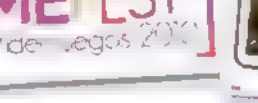
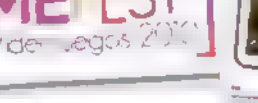
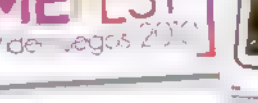
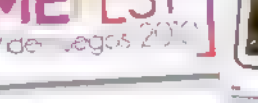
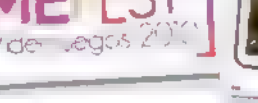
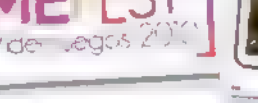
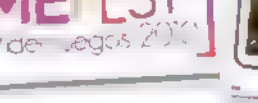
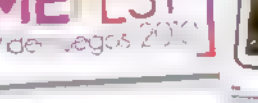
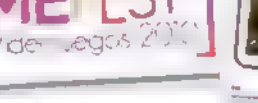
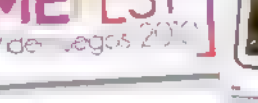
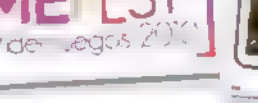
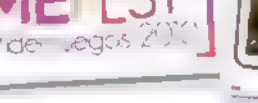
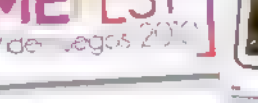
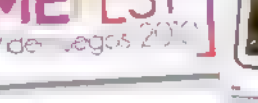
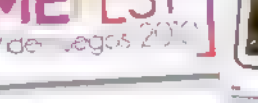
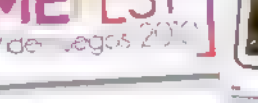
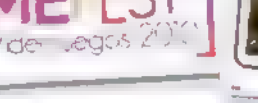
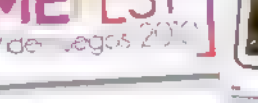
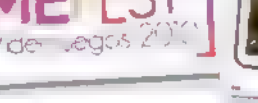
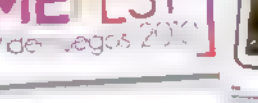
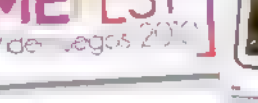
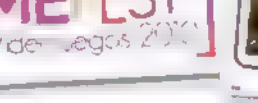
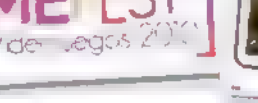
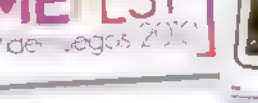
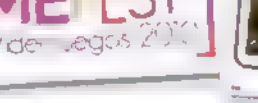
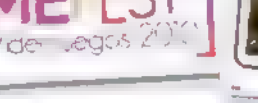
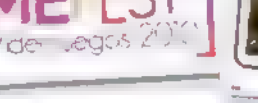
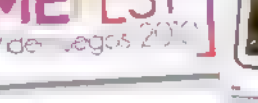
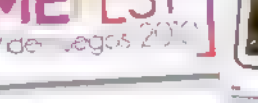
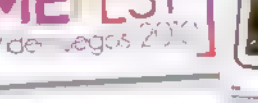
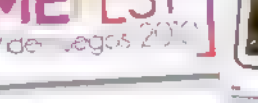
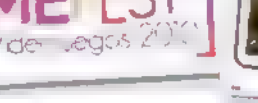
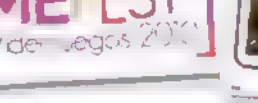
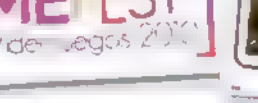
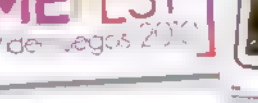
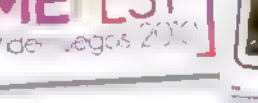
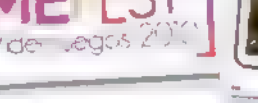
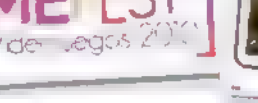
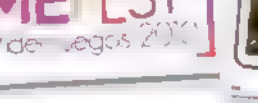
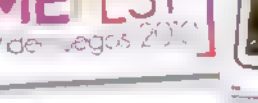
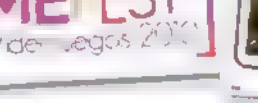
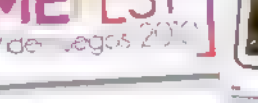
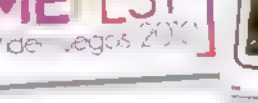
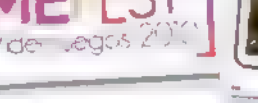
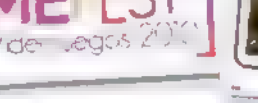
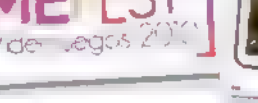
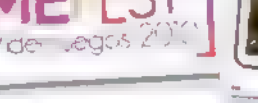
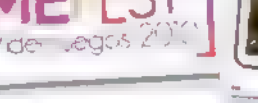
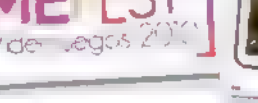
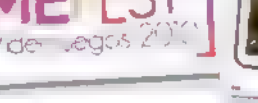
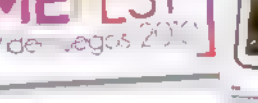
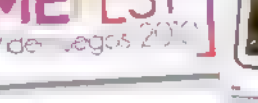
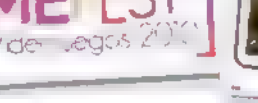
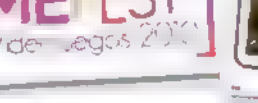
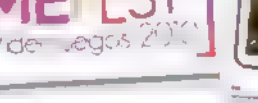
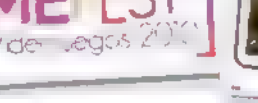
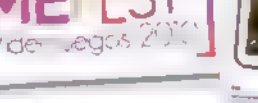
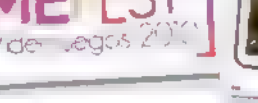
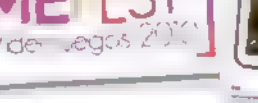
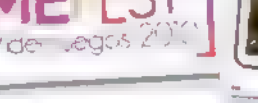
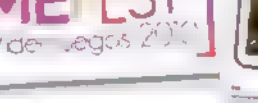
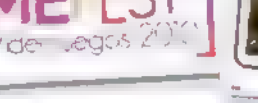
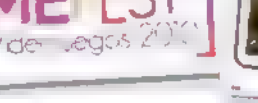
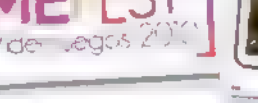
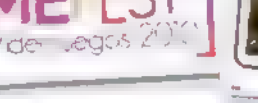
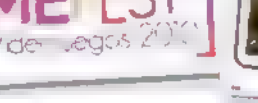
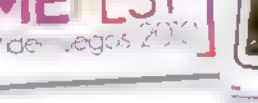
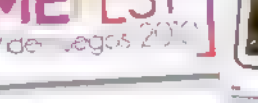
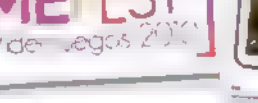
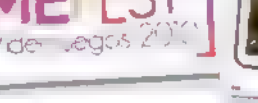
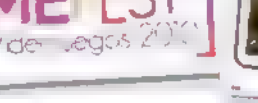
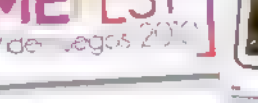
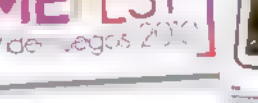
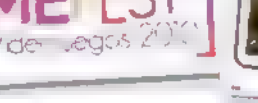
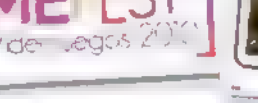
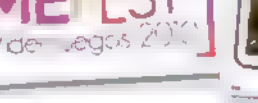
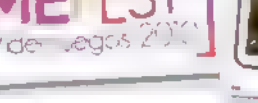
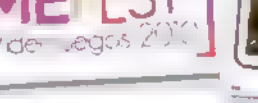
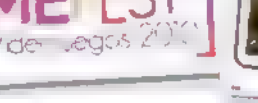
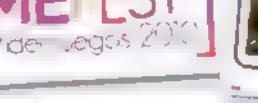
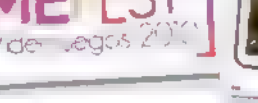
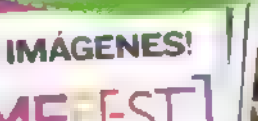
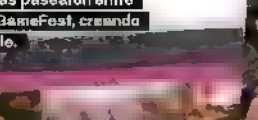
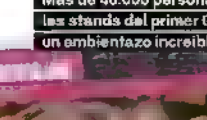
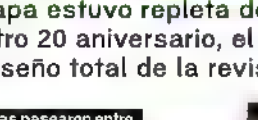
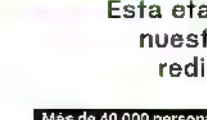
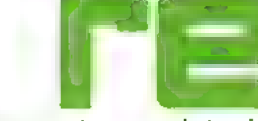
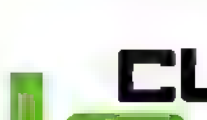
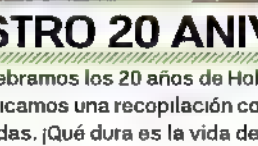
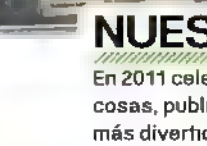
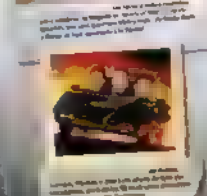


valoración
95
Puntuación Final
95

Desde "darlo todo" en fiestas a aprender a cocinar con DS, o conducir el vehículo de Crazy Taxi. ¡Valemos para todo!

Las imágenes de nuestra vida

En estos 241 números hemos participado en momentos de viajes, fiestas, cumpleaños, lanzamientos... No se nos ocurre ni una forma de recordarlos que sea tan buena como la de tenerlos en las páginas de nuestra revista. ¡Nos acompañas en este viaje!





MÁS VALE TARDE...

En junio de 2011, *Duke Nukem Forever* llegaba por fin a nuestras consolas. El juego fue anunciado por primera vez... en 1997.

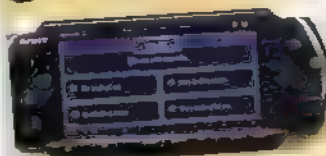
moldeando hobbyconsolas

NUESTRO VEREDICTO		Valoración
Lo mejor	Alternativas	GRÁFICOS
• La ambición	• Resident Evil 5, más centrado en los combates, aunque no da tanto miedo	94
• La ambición	• Silent Hill Homecoming, con un nivel más psicológico	SONIDO
Lo peor	• Resident Evil 5, más centrado en los combates, aunque no da tanto miedo	94
• No hay casi enemigos	• Silent Hill Homecoming, con un nivel más psicológico	DURACIÓN
• Amigos	• Resident Evil 5, más centrado en los combates, aunque no da tanto miedo	
• El multijugador	• Silent Hill Homecoming, con un nivel más psicológico	DIVERSIÓN
	• Resident Evil 5, más centrado en los combates, aunque no da tanto miedo	

Reportajes "diferentes"

Además de la continuidad de las secciones habituales empezamos a tratar la actualidad de una forma mucho más profunda e abordando comparativas tutoriales o reportajes de temas muy diversos

¿APRENDER JUGANDO?



Juegos, matemáticas, arte. Cada vez son más los juegos educativos, y eso nos hace pensar que muy pronto las consolas estarán en presentitos incluso en los colegios. Ay, si hubiéramos pillado alguno en nuestra época!

Hablar de educación, aprendizaje y videojuegos fue uno de los temas que tratamos en la revista.

Más que juegos

Nuestro Escaparate se le no más que nunca, de los mejores estrenos de cine, música y literatura. Todo ello sin olvidar las mejores deas para coleccionistas

MUCHO MÁS



Películas en DVD, bandas sonoras, libros... y hasta gorros para Santería Sanic. ¿Conocéis algún "centro comercial" más molón?

Y la nota es...

Pese a que ya en esa época era un tema habitual de debate, nuestros análisis se fueron incluyendo en puntuaciones numéricas en los diferentes apartados

Visto así...

por Melisa

La edición de la revista llega a una redacción... Pero, ¿cómo se veía el mundo de la informática en esa época? ¿Qué era el mundo de la informática en esa época? ¿Qué era el mundo de la informática en esa época?

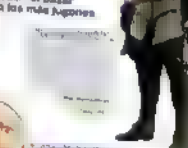
La edición de la revista llega a una redacción... Pero, ¿cómo se veía el mundo de la informática en esa época? ¿Qué era el mundo de la informática en esa época? ¿Qué era el mundo de la informática en esa época?



La edición de la revista llega a una redacción... Pero, ¿cómo se veía el mundo de la informática en esa época? ¿Qué era el mundo de la informática en esa época? ¿Qué era el mundo de la informática en esa época?

La edición de la revista llega a una redacción... Pero, ¿cómo se veía el mundo de la informática en esa época? ¿Qué era el mundo de la informática en esa época? ¿Qué era el mundo de la informática en esa época?

La edición de la revista llega a una redacción... Pero, ¿cómo se veía el mundo de la informática en esa época? ¿Qué era el mundo de la informática en esa época? ¿Qué era el mundo de la informática en esa época?



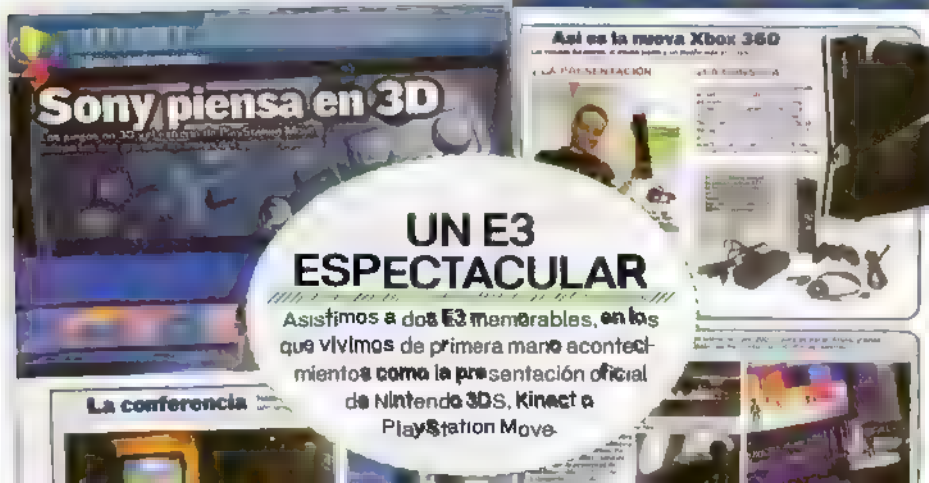
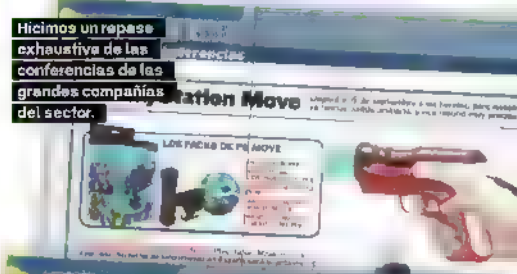
La edición de la revista llega a una redacción... Pero, ¿cómo se veía el mundo de la informática en esa época? ¿Qué era el mundo de la informática en esa época? ¿Qué era el mundo de la informática en esa época?

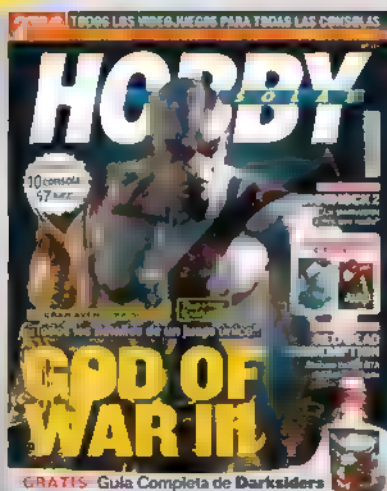
LOS PRECIOS DE LAS CONSOLAS

Así estaba el panorama de precios de las principales consolas en 2011, una época en la que la guerra por hacerse con el mayor número de usuarios era realmente encarnizada.



Nos vamos de "cumple"
 Hobby Consolas no fue la única que estuvo de aniversario en esta etapa, y muchos otros personajes o consolas celebraron fechas muy señaladas. Mario y Pacman alcanzaron la treintena, mientras que Metroid cumplió 25 años y Sonic demostró ser un veintañero en plena forma. Todos llevaban toda una vida con nosotros.

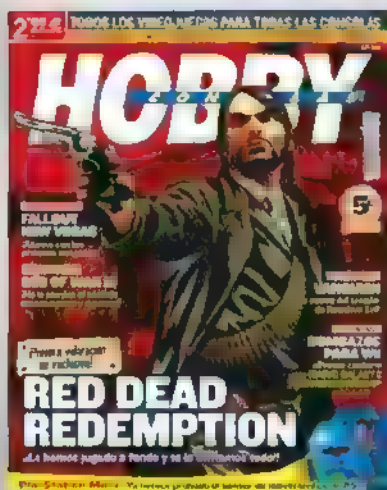




NÚMERO 221 Kratos, el Dios de la Guerra, ya era un habitual de nuestras portadas, pero eso no le impidió volver a ser el más duro del kioskito gracias al reportaje exclusivo de *God of War III*.



NÚMERO 222 El fenómeno de *Monster Hunter Tri* en Japón llegó hasta la tapa de este número, que también incluía el análisis de *Heavy Rain* y nuestra primera toma de contacto con *Alan Wake*.



NÚMERO 223 John Marston, el protagonista de *Red Dead Redemption*, se mostró así de desafiante en un completísimo número, en el que os desvelamos todos los secretos de *PlayStation Move*.

marchando una de tapas

En esta época la revista evolucionó y maduró de una forma muy acusada, lo cual se reflejó en nuestras portadas. ¿Os apetece recordarlas con nosotros?



hobby consolas cumple 20 años

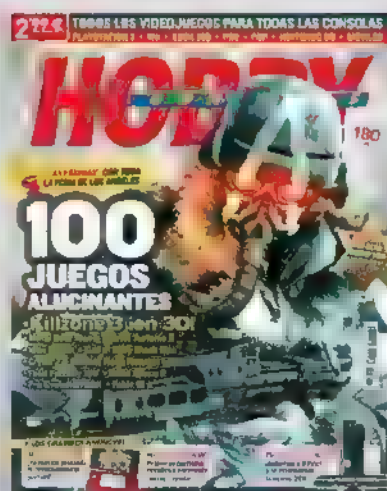
EL NÚMERO 233 fue muy especial para toda la redacción de Hobby Consolas, ya que coincidió con el 20 aniversario de la publicación del primer número de la revista, en 1991. Para celebrar una onomástica tan especial, estrenamos nueva imagen, mucho más moderna y acorde a vuestras sugerencias, y también actualizamos los contenidos de siempre, a los que comenzamos a acompañar con secciones, reportajes y suplementos totalmente nuevos. ¡Una nueva era!



NUMERO 224. El análisis en exclusiva de *Lost Planet 2* resalta en esta portada. ¡Pero no fue el único de aquel mes! También analizamos, entre otros, *Alan Wake* y *Monster Hunter Tri*. ¡Casi nada!



NUMERO 225. Marcus Fénix, protagonista de *Gears of War*, volvió a ser la imagen principal de la revista gracias al anuncio de la tercera entrega de su saga. ¡Y también viajamos a Roma junto a Ezio!



NUMERO 226. Nada menos que 46 páginas de reportaje sobre el E3 se escondían bajo la tapa de este número, a la que dieron ambiente *Killzone 3* y nuestros reportajes de 3DS y Kinect.



NUMERO 227. *Castlevania Lords of Shadow* se hizo con la portada de este ejemplar gracias a su enorme calidad... y al reportaje y a la entrevista en exclusiva a sus creadores que le dedicamos.



NUMERO 228. Los Asesinos volvieron a inundar nuestras PS3 y Xbox 360 gracias a *Assassin's Creed: La Hermandad*, de paso, se pasaron por la redacción para lucir así de misteriosos.



NUMERO 229. Las realistas refriegas bélicas de *Call of Duty: Black Ops* fueron tan intensas que incluso llegaron hasta nuestra portada. En el interior, nos pudisteis ver probando Kinect a fondo.



NUMERO 230. *Need for Speed*, una de las sagas de velocidad clásicas de la historia de los videojuegos se renovó por completo en *Hot Pursuit*, y nosotros os contamos todos sus detalles.



NUMERO 231. *Crysis 2* fue el juego elegido para protagonizar la portada de este ejemplar. Su espectacular acción futurista en 3 dimensiones nos dejó realmente boquiabiertos.



NUMERO 233. Nathan Drake volvió a la palestra gracias a la nueva información, que os ofrecimos, en exclusiva, de *Uncharted 3*. ¡Y también tuvimos tiempo de enfrentarnos a Kinect con PS Move!



NÚMERO 234. Nuestro análisis exhaustivo de 3DS fue lo más destacado de este número, junto con nuestras primeras impresiones con PS Vita, a la que por aquel entonces se la conocía como NGP.



NÚMERO 235. Tras años y años de retrasos en su lanzamiento, por fin tuvimos la oportunidad de exprimir al máximo Duke Nukem Forever. ¡Y os lo contamos todo en exclusiva mundial!



¡Las claves del juego más esperado!!

¡INFORME ESPECIAL!!

SUPER GUÍA SAINTS ROW THE THIRD



SUPLEMENTO
THE LEGEND OF ZELDA
24 págs con la historia de una saga mítica



NOVEDADES
50 PÁGINAS DE ANÁLISIS
COD Modern Warfare 3
Battlefield 3, Skyrim
Assassin's Creed Rev.

REPORTAJE
LLEGA EL MEJOR ROL
Final Fantasy XIII-2
Rockband
Mass Effect 2



se anuncia oficialmente grand theft auto v

EL NÚMERO 243 fue uno de los más completos y espectaculares de la época. A los primeros detalles de *Grand Theft Auto V*, que os contamos en primera, sumamos 50 páginas de novedades, entre las que incluimos los análisis de *COD: Modern Warfare 3* o *The Elder Scrolls V: Skyrim*, un extenso reportaje con los mejores juegos de rol del futuro y un suplemento especial de 24 páginas con la historia de la saga *The Legend of Zelda*. ¡Un número para el recuerdo!

EDITORIAL

BIENVENIDOS



ÁNGEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

Llegó el gran anuncio

Esos días que la gente de Rockstar se paraba. Después de horas intentando descubrir el anuncio de GTA V, cuando por fin se reveló, en plena campaña de lanzamiento con los grandes juegos de la época, una noticia que iba a cambiar todo.



Y en Hobby Consolas nos hacemos eco de la noticia. Que tal es la importancia del juego, que tal es el juego más esperado de los últimos años, que nos hemos enterado de su llegada por segunda y tercera vez de manera sucesiva. Esperamos que este anuncio os haya gustado tanto como nosotros.

Claro que el anuncio ha dado para mucho más. En esta ocasión, para analizar y presentar la evolución de la saga, desde su nacimiento hasta el momento actual, pasando por los juegos que han marcado la historia de la saga, desde *Grand Theft Auto* hasta *Grand Theft Auto V*. Un número para el recuerdo.

El protagonista ¿Vuelve Tommy Vercetti?

El único que sabemos del protagonista de GTA V es lo que él mismo nos cuenta en el tráiler. Llega a la ciudad para dejar atrás su mala vida anterior, pero no parece que vaya a conseguirlo...



REPORTAJE

La ambientación

Aunque mantendrá su esencia, la ambientación de GTA V será una aventura muy diferente a la de GTA San Andreas.



El desarrollo del tráiler muestra que se trata de una gran ciudad, y no solo eso, sino que también se ve la evolución de la saga.



El GTA V será una gran aventura, y no solo eso, sino que también se ve la evolución de la saga.

GTA-LEAKS

Síguenos en **HobbyNews.es**

¡Toda la actualidad de los videojuegos, películas, series, reportajes...! ¡Toda la información de la redacción de Hobby Consolas!

Síguenos en **facebook**

¡Toda la actualidad de los videojuegos, películas, series, reportajes...! ¡Toda la información de la redacción de Hobby Consolas!

LA REDACCIÓN

ÁNGEL DEL CAMPO
Director

ÁNGEL DEL CAMPO
Director

ÁNGEL DEL CAMPO
Director

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

HOBBY CONSOLAS es una revista que se dedica a analizar y presentar la evolución de la saga, desde su nacimiento hasta el momento actual, pasando por los juegos que han marcado la historia de la saga, desde *Grand Theft Auto* hasta *Grand Theft Auto V*. Un número para el recuerdo.

HOBBY CONSOLAS es una revista que se dedica a analizar y presentar la evolución de la saga, desde su nacimiento hasta el momento actual, pasando por los juegos que han marcado la historia de la saga, desde *Grand Theft Auto* hasta *Grand Theft Auto V*. Un número para el recuerdo.

HOBBY CONSOLAS es una revista que se dedica a analizar y presentar la evolución de la saga, desde su nacimiento hasta el momento actual, pasando por los juegos que han marcado la historia de la saga, desde *Grand Theft Auto* hasta *Grand Theft Auto V*. Un número para el recuerdo.

HOBBY CONSOLAS es una revista que se dedica a analizar y presentar la evolución de la saga, desde su nacimiento hasta el momento actual, pasando por los juegos que han marcado la historia de la saga, desde *Grand Theft Auto* hasta *Grand Theft Auto V*. Un número para el recuerdo.

HOBBY CONSOLAS es una revista que se dedica a analizar y presentar la evolución de la saga, desde su nacimiento hasta el momento actual, pasando por los juegos que han marcado la historia de la saga, desde *Grand Theft Auto* hasta *Grand Theft Auto V*. Un número para el recuerdo.



NÚMERO 236. Lara Croft estrenaba nueva imagen y no quiso perder la oportunidad de posar así de espectacular en nuestra portada. También pudimos verla en el impresionante póster de regalo.



NÚMERO 237. Ezio Auditore le cogió el gusto a eso de ser la imagen de Hobby Consolas y repitió la experiencia para hablarnos de su nuevo juego: *Assassin's Creed: Revelations*.



NÚMERO 238. El E3 volvió a ser el eje central de nuestra portada, en la que os adelantamos lo más destacado de la feria: la presentación de Wii U, los datos de PS Vita y un bombazo como *Battlefield 3*.



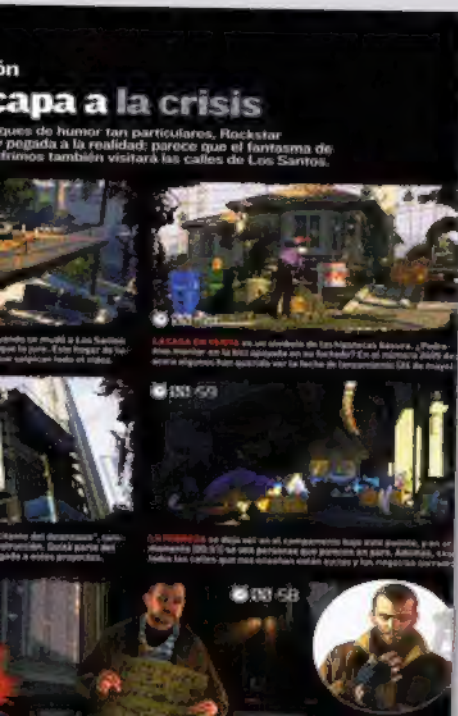
NÚMERO 239. Nuestras primeras partidas a *Batman Arkham City* llamaron la atención del intrépido superhéroe, que se plantó así de desafiante en los kioscos. ¡Y nosotros encantados de que lo hiciera!



NÚMERO 240. La segunda portada para *Gears of War 3* de esta época llegó gracias al lanzamiento del juego, del que os ofrecimos un completísimo análisis. Qué grande es Marcus Fénix.



NÚMERO 241. Probar *Saints Row The Third* en exclusiva mundial fue todo un honor para nosotros, por lo que no pudimos resistirnos a brindar nuestra tapa a la salvaje aventura de Volition.



NÚMERO 242. Link regresó a Wii con *Skyward Sword*, lo que permitió al hyliano marcarse uno de los mejores juegos del año y hacerse con esta espectacular portada de la revista.



NÚMERO 244. Un atormentado Max Payne, que estaba a punto de embarcarse en su tercer juego, fue el encargado de anunciarnos nuestro reportaje especial con los mejores 150 juegos para 2012.



bio

RAFAEL AZNAR tiene en los videojuegos su recuerdo más añejo. Tiene la imagen de Master System 2 con *Alex Kidd y Operation Wolf*, pero, sobre todo, la de Mega Drive con *Streets of Rage*, *Sonic*, *Golden Axe* y *Shinobi*. Por Sega, es lo que es.

DESDE 2008, está ligado a Hobby Consolas, donde ha firmado cientos de páginas sobre todo tipo de juegos, en especial de velocidad y deporte, dos de sus géneros predilectos. Sí, iba para periodista deportivo...

SU SAGA DE CABECERA es *Shenmue*, y cree que los videojuegos no deberían ser puntuados con un número, porque es casi imposible cuantificar el arte y las sensaciones que suscita.

el seguro que quería ser consolero

por **RAFAEL AZNAR**

El efecto mariposa revolotea, a menudo, por mi cabeza. Yo no creo en el destino, pero sí en la influencia de las casualidades, como las que me trajeron a mí hasta Hobby Consolas.

Mi hermano mayor, un seguro de pura cepa, me hizo entrar en contacto con los videojuegos con apenas cuatro años y, cómo no, con esta nuestra revista. La atracción fue tal que, cuando me preguntaban qué quería ser de mayor, decía entusiasmado que yo sería "consolero". En lo sucesivo, ir a salones recreativos con mi hermano pequeño (gracias, abuelo, mamá y papá por tantas pesetas) se convirtió en una costumbre y, por mi casa, fueron desfilando Game Boy, Nintendo 64, PlayStation, Dreamcast, PS2, Game Boy Advance, Gamecube, PSP, Xbox 360...

Mi adolescencia la pasé en Fuerteventura, Hobby Consolas no llegaba a mi pueblo —y no había internet en esos años—, por lo que me tiré unos años sin poder leerla. Pero acabó por llegar y la visita al kiosco se convirtió en una feliz costumbre. Allá por el año 2000, con las tarifas planas ya en auge, conocí la web de

a punto de coger un vuelo de vuelta a Madrid, en el aeropuerto, mi madre se empeñó en comprarme el número 205, para que me entretuviera. Allí, al final del Teléfono Rojo, había una convocatoria que me cambiaría la vida: "¿Quieres trabajar en Hobby Consolas?". Mandé varios de los textos que había escrito en Viciojuegos y a Javier Abad

Un hermano seguro, una escisión de Hobby Consolas online y un kiosco de aeropuerto: las casualidades me trajeron aquí

le debieron de gustar, porque me convocó a una prueba de acceso. Era el examen más difícil de mi vida. Me tocó analizar *Mirror's Edge*, igual que al gran Borja Abad, y era un plataformas tan original que el texto me salió solo. Me cogieron y, loco de mí, estuve a punto de renunciar, porque ese año estaba cursando tercero y cuarto de periodismo a la vez, y apenas tenía tiempo, pero me tragué el miedo y empecé a colaborar.

Durante los primeros meses, como me temía, no tuve tiempo para hacer gran cosa, pero, poco a poco, fui asumiendo un mayor volumen de trabajo y mayor destreza a la hora de trenzar textos. Nunca estaré suficientemente agradecido a Manuel del Campo, Javier Abad, David Martínez y Dani Quesada por darme carrete. Por aquel entonces, la sala de capturas de la redacción era un auténtico festival, con tótems del sector a quienes tengo una gran admiración, como el propio Abad, Gustavo Acero, Carlos Villasante, Rubén Guzmán, Dani Acal o Alberto Lloret.

Escribir en Hobby Consolas es el trabajo soñado. Cuando llega el lunes, no tienes que lamentarte, porque haces lo que te gusta, aunque tiene el inconveniente de que no desconectas nunca —a menudo, trabajas los fines de semana y hasta altas horas de la madrugada—. Ir a estudios, entrevistar a Yu Suzuki y a los jefazos de Naughty Dog, conducir en Silverstone, asistir a una final de la Liga de Campeones, ganar una versión periodística de la GT Academy... Yo sí que puedo decir que he vivido, aunque también ha habido momentos duros, como analizar *Yakuza 4* con falta de vista por tener las gafas rotas, realizar una guía de *GT5* en un pésimo momento anímico o aguantar la pamplina de los maletines.

Doy gracias a la mariposa que fuere, por mi alma "consolera", y a quienes han hecho posible la revista durante veinticinco años, incluidos los lectores que, mes tras mes, "procesionan" hasta el kiosco. Ése es el huracán que cita la teoría.



Siempre guardaré un gran recuerdo de la presentación de *Gran Turismo 6*. No sólo pude hablar con Kazunori Yamauchi y Lucas Ordóñez, ¡sino también pilotar un Nissan GTR en Silverstone!

Hobby Consolas Online, con su famoso Hobby Chat, donde pasé cientos de horas hablando con otros lectores. Por desgracia, tras un cambio de nombre a Conectajuegos, el portal se cerró. No lo sabía, pero eso sería clave para mi futuro...

Álvaro Morillas, el gestor de aquella web, decidió fundar su propia página, Viciojuegos, que estaría hecha con contribuciones de sus usuarios. Tras pasar unos años en sus foros, cuando me fui a estudiar a Madrid, empecé a colaborar, haciendo análisis y asistiendo a presentaciones. Entonces llegó la madre de todas las casualidades. Por aquel entonces, metido en la vorágine de la licenciatura de periodismo, no siempre leía la revista, pero en octubre de 2008,

HOBBY

CONSOLAS



plan de la colección

Nº 1 (HC 295): Años 91/92/93

Nº 2 (HC 296): Años 94/95

Nº 3 (HC 297): Años 96/97

Nº 4 (HC 298): Años 98/99

Nº 5 (HC 299): Años 2000/01

Nº 6 (HC 300): Años 02/03

Nº 7 (HC 301): Años 04/05

Nº 8 (HC 302): Años 06/07

Nº 9 (HC 303): Años 08/09

Nº 10 (HC 304): Años 10/11

Nº 11 (HC 305): Años 12/13

Nº 12 (HC 306): Años 14/15/16

Si no te quieres perder ningún número,
aprovecha nuestra **oferta de suscripción:**

**12 números de
Hobby Consolas
+ archivador para
la colección
por solo**

33,99€



Y también puedes comprar el archivador aparte
por sólo 2,50€ Entra en **store.axelspringer.es**